



Fun hors-combat	Effet (le temps indiqué est un minimum pour le rôle-play)
Danse	La cible doit danser durant 30 secondes
Rire	La cible est prise de fou rire durant 30 secondes
Orgasme	La cible subit un orgasme incontrôlable durant 30 secondes
Hallucination	La cible est prise d'hallucinations durant 30 secondes
Donne ton verre	La cible donne son verre au lanceur
Va me chercher à boire	La cible doit aller chercher à boire au lanceur
Cupidon	La cible tombe amoureuse de la personne désignée
Peur	La cible est prise de peur durant 30 secondes
Langage embrouillé	La cible n'arrive plus à parler normalement durant 30 secondes
Ivresse	La cible subit l'ivresse durant 30 secondes
Transformation bestiale	La cible se prend pour l'animal mentionné durant 30 secondes
Tourette	La cible est prise de TOC et injure tout le monde durant 30 secondes
Force de l'âge	La cible agit comme si elle était très vieille durant 30 secondes
Diarrhée	La cible doit courir se soulager
Bégaiement	La cible est prise de bégaiement durant 30 secondes

Sociaux hors combat	Effet
Oubli	La cible oublie ce qu'il s'est passé durant les 5 dernières minutes
Vérité	La cible répond à la question posée en disant la vérité
Partir	La cible est obligée de quitter l'endroit
Déprime	La cible perd un point de santé mentale (-1PM)
Regain de Foi	La cible gagne un point de santé mentale (+1PM)
Donne ça	La cible donne l'objet demandé par le lanceur
Appel du foyer	La cible doit rejoindre son campement
Méfiance	La cible se méfie de la personne mentionnée

En combat	Effet
Terreur	La cible est prise de peur et perd un point de santé mentale (-1PM)
Désarme	La cible touchée lâche son arme
Recul	La cible touchée recule de 3 pas
Poison	Sans soins appropriés, la cible perd un point de vie (-1PV) toutes les 30 minutes jusqu'à ce qu'elle tombe dans le coma
Jambes immobiles	La cible ne peut plus bouger les jambes durant 30 secondes
Coup puissant	La cible touchée perd 2 points de vie (-2PV) au lieu de 1.



Lié aux métiers	Effet
Transformation d'élément	Transforme un composant de base en un autre lors de la préparation d'un rituel ou d'une recette alchimique
Bon filon	Permet de récolter 4 bols d'orpaillage au lieu de 3 par session d'orpaillage (sur un unique filon)
Évocation	Permet de faire un rituel avec un ingrédient manquant (ne fonctionne pas avec les Gemmes Rares et les éléments non connus sur une liste d'ingrédients)
Soutien artisanal	Permet de demander une ressource ou une aide au Responsable Artisanat
Bon prix	Permet d'imposer un prix à une ressource lors d'une vente ou d'une réunion des marchands
C'était pas moi	Si un voleur se fait prendre, le don lui permet de faire détourner le regard aux témoins (qui ne l'auront donc pas vu faire en termes de RP)
Don du sang	Le lanceur perd un point de vie et la cible gagne un point de vie (-1/+1PV)
Bonne prise	Permet de récupérer tous les ingrédients lors d'un dépeçage